
THE LEGEND OF HEROES
零の軌跡
ゼロノキセキ
Playing Manual

CONTENTS

PROLOGUE 01
KEYWORD 02
MAP 06
CHARACTER 08
ゲームを始める前に 10
動作環境／注意事項 10-11
セットアップ 12
インストール／アンインストール／セーブデータのある場所 12-15
操作方法 16
キーボード・ゲームパッドでの操作／マウスでの操作 16-17
ゲームの始め方 18
ゲームの起動／ゲームの終了／タイトルメニュー 18-19
画面説明 20
ゲーム画面／マップの表示／基本操作 20-21
キャンプメニュー 22
STATUS ／ EQUIP ／ ORBMENT 22-25
ITEMS ／ TACTICS ／ SYSTEM 26-29
各種手帳 30
捜査手帳／料理手帳／戦闘手帳／釣り手帳 30-33
戦闘時の操作 34
戦闘の流れ／戦闘開始／戦闘画面 34-37
攻撃／クラフト／アーツ／道具／移動／退却 38-39
Sブレイク／魔獣の情報／射程範囲と効果範囲 40-41
状態変化／戦闘終了／ゲームオーバー 42-43
店と施設 44
共通事項／武器屋・雑貨店・レストラン・酒場 44-45
オーバルストア／改造屋／交換屋／ホテル・宿酒場 46-47
カジノハウス／特務支援課 48-49
クオーツとアーツ 50
基礎知識／キーワード 50-51
環境設定 52
DirectXについて 54
トラブルシューティング 56

PROLOGUE

大陸西部、クロスベル自治州――
かつて帝国と共和国の狭間で熾烈な領土争いが繰り広げられたこの地は、
現在では大陸有数の貿易・金融都市として発展を遂げ、
繁栄を謳歌していた。

一方、帝国と共和国による圧力も目に見えぬ形で高まっており、
両大国の意向を受けた議員・役人たちが醜い政争と汚職を繰り広げる中、
裏社会ではマフィアや外国の犯罪組織が台頭し、
抗争を始めようとしていた。

そんな中、市民の信頼を失ったクロスベル警察に
４人の若者が集められた。

新米捜査官、ロイド・バニングス
クロスベル市長の孫娘、エリィ・マクダエル
若き《魔導杖》の使い手、ティオ・プラトー
女たらしな元警備隊員、ランディ・オルランド

およそ規格外な彼らは「特務支援課」という新部署に配属され、
厳しい現実に直面しながらも、
力を合わせて立ち向かって行こうとする。

――これは《壁》を乗り越えようとする若者たちと、
大都市の光と闇に生きる人々の生き様を描いた物語である。



KEYWORD



クロスベル警察



軍隊の持てない自治州において、主に都市を担当する治安維持組織。帝国・共和国派議員の圧力を露骨に受けており、様々な汚職事件のみならず、議員と繋がりのあるマフィアの暗躍や外国勢力の活動にも対処できていない状態。そのため市民からの信頼を失っており、遊撃士協会に人気を奪われてしまっている。そんな状況を受けて、市民の人気取りをする目的で「特務支援課」が新設された。

特務支援課



警察内に新設されたばかりの弱小部署。
遊撃士の評判に対抗するため、各方面からの細々とした依頼・要請に対応する事が課せられており、警察内では「貧乏クジ」「遊撃士の猿マネ」扱いされている。そのため志願者が一人もおらず、訳アリの新人ばかりがメンバーとして迎えられた。

KEYWORD

クロスベル自治州

ゼムリア大陸西部にある自治州。
エレボニア帝国、カルバード共和国という2大国に挟まれており、熾烈な領土争いの対象となってきたが、70年前に自治州として成立した。現在、中心のクロスベル市は大陸有数の巨大貿易都市に成長を遂げており、帝国～共和国を結ぶ大陸横断鉄道や、国際定期飛行船の中継点となっている。ここ数年、2大国により大規模な軍事演習が行われるなど緊張が高まっていたが、一昨年リベールにおいて締結された「不戦条約」により緊張状態は大幅に緩和された。その結果、大陸全土から莫大な資金・人・情報が集中するようになり、高層ビルや導力車、導力ネットワークなど、新たなインフラが次々と導入されている。



クロスベル市

2大国間の緊張に晒されながらも、常に人と物とミラ（金）が行き来するこの都市は、大陸中の人々の興味を惹きつけてやまない「ホットスポット」で在り続けている。一方でマフィアの存在や密貿易、違法なミラ・ロンダリングなど、負の暗黒面を常に覗かせているため「魔都クロスベル」と呼ばれることも。
昨今ではエプスタイン財団の協力を受けて「導力ネットワーク」を試験導入しており、広大なジオフロント（地下区画）に導力ケーブル網が張り巡らされるようになっている。

遊撃士協会



地域の平和と民間人の保護のために働く遊撃士（ブレイサー）たちの民間団体。
ゼムリア大陸全土に支部があるため、少なからぬ影響力・発言力を持っている。国際的な案件を多く抱えることから、クロスベル支部には優秀な人材が集まっており、中でも《風の剣聖》の異名を持つ最強のA級遊撃士が市民の絶大な支持を集めている。

KEYWORD

オーブメント（導力器）

神秘のエネルギー「導力」によって動く機械の総称。
50年前の「導力革命」によって大陸全土に普及し、照明、通信、生活導力製品、兵器、鉄道、飛行船などが発明されることによって文明レベルは飛躍的に高まった。ちなみにオーブメントによって発動する「魔法（アーツ）」も発明されており、それを可能にする小型の装置は「戦術オーブメント」と呼称されている。



ENIGMA（エニグマ）

エプスタイン財団が発表した「第5世代戦術オーブメント」の名称。
より強力になった数十種類の新魔法を発動できる他、通信機能を搭載しているため、小型の携帯通信端末としても使用できる。高価な中継ターミナルを必要とするため、まだ大陸全土には普及しておらず、財団による実地テストも兼ねてクロスベル市の警察や遊撃士協会などに導入された。

エプスタイン財団

オーブメントを発明した天才導力学者C・エプスタイン博士の業績を受け継いだ財団。
研究機関、メーカーとしての側面も強く、通信・情報処理などの分野に特に優れている。
魔法（アーツ）を発動できる「戦術オーブメント」を開発している唯一のメーカーで、現在それを発展させた新武装「魔導杖」の開発が進められている。

KEYWORD

導力ネットワーク計画



現在、エプスタイン財団が研究開発を進めている革新的な情報ネットワーク計画。
端末同士を導力ケーブルで結び、莫大な情報のやり取りと処理を可能にしている。元々はリベールのZCF（ツァイス中央工房）と共同で開発が進められていたが、現在はIBC（クロスベル国際銀行）の資金提供を受け、クロスベル市への本格的な試験導入が始まった。

クロスベル市

大陸全土から集まってくる莫大な資産を管理・運用する巨大銀行。
クロスベルのみならず、国際的な金融・経済市場を長年に渡って支えてきた。投資活動や金融商品の開発の他、テーマパークの運営なども手がけており、エプスタイン財団の「導力ネットワーク計画」にも莫大な資金提供を行っている。

IBC
International Bank of Crossbell

リベールの異変

ゼムリア大陸南西部に位置するリベール王国で起こった異変。
王国中央にあるヴァレリア湖上空に、突如巨大な浮遊都市が出現し、リベール全土の導力が停止するという異常現象が一ヶ月に渡って続いた。王国軍や遊撃士協会の働きによって無事解決されたが、異変の背後には《身喰らう蛇（ウロボロス）》という謎の結社が暗躍していたと言われている。



MAP

クロスベル市街地図



主な施設

❶ 特務支援課

❷ 中央広場
百貨店《タイムズ》／オーバルストア《ゲンテン》／
カフェレストラン《ヴァンセット》／
《ジロンド武器商会》

❸ 西通り
ベーカリーカフェ《モルジュ》／食品・雑貨《タリーズ商店》／
グリムウッド法律事務所／アパルトメント《ベルハイム》／
アパルトメント《ヴィラ・レザン》

❹ 東通り
宿酒場《龍老飯店》／遊撃士協会／
釣公師団／アパルトメント《アカシア荘》

❺ 行政区
クロスベル市庁舎／
クロスベル警察本部／市立図書館

❻ 港湾区
クロスベル通信社／黒月貿易公司／
水上バス乗り場（ミシュラム行）

MAP



⑦ 歓楽街
劇団《アルカンシェル》／《ホテル・ミレニアム》／
カジノハウス《バルカ》

⑧ 住宅街

⑨ 旧市街
ライブハウス《イグニス》／プールバー《トリニティ》／
交換屋《ナインヴァリ》／改造屋《ギヨーム工房》／
アパルトメント《ロータスハイツ》／
アパルトメント《メゾン・イメルダ》

⑩ 裏通り
ジャズバー《ガランテ》／
アンティーク屋《イメルダ》／ルバーチェ商会

⑪ IBC（クロスベル国際銀行）

⑫ クロスベル駅

⑬ クロスベル空港

CHARACTER

特務支援課

▶ ロイド・バニングス
エリィ・マクダエル
ティオ・プラトー
ランディ・オルランド





ロイド・バニングス

本編の主人公で、クロスベル警察の新米捜査官。3年前に捜査官だった兄を亡くした後、しばらく外国で暮らしていたが、警察学校で優秀な成績を収め、捜査官の資格を得てクロスベル市に戻ってきた。真面目な常識人だが、不正や暴力に対しては敢然と立ち向かう熱血さも併せ持つ。使用する武器は、敵の無力化と制圧に力点を置いた特殊警棒「トンファー」。





エリィ・マクダエル

クロスベル自治州の代表の一人であるマクダエル市長の孫娘。帝国派と共和国派が醜い政争を続けるクロスベルの政治状況に疑問を持ち、勉学のため周辺諸国に留学していたが、とある理由で警察入りを志願した。人当たりがよく優等生的な性格だが、競技射撃が趣味という凛々しさも備える。

CHARACTER

Tio Plato



ティオ・プラトー

大陸有数の技術力を持つ「エプスタイン財団」に所属している少女。
新装備「魔導杖」の実戦テストのため、クロスベル警察に出向してきた。クールな言葉と素っ気ない態度が印象的だが、別に人嫌いというわけではない。強力な魔法攻撃を繰り出せる魔導杖は、モードに応じて様々な形状に変形する。

Age 14



Randy Orlando



Age 21



ランディ・オルランド

クロスベル警備隊に所属していた元警備隊員。女グセが悪く素行不良でクビになりかけたところを警察に引き取られた。軟派で軽い性格だが、年上ならではの面倒見の良さや頼もしさも垣間見せる。タフで戦闘力も高く、強烈な打撃力を持つ「スタンハルバード」を自在に振るう。

ゲームを始める前に

「英雄伝説 零の軌跡」(以降「零の軌跡」)をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ゲームを始める前に、本マニュアルを必ずお読みください。

■動作環境

OS	Windows 8 ／ 7 ／ Vista ／ XP 日本語版専用 (64bit 対応)
CPU	Pentium4 1.3GMHz 以上、Core2 Duo 2GHz 以上推奨
メモリ	[8 ／ 7 ／ Vista ／ XP] 1GB 以上
HDD	1.3GB 以上の空き容量
モニタ	解像度 800×600 (32bit カラー) 以上表示可能
グラフィック	VRAM512MB 以上、DirectX9.0c 以降に対応した 3D アクセラレータ
サウンド	DirectX9.0c 以降対応のサウンド機能
ディスクドライブ	DVD-ROM 対応ドライブ

※3D アクセラレータは、VRAM 512MB 以上を搭載した nVIDIA 社製 GeForce 8 シリーズ以降、および AMD 社製 RADEON HD シリーズ以降を推奨。内蔵グラフィックは Intel 社製 HD Graphics 以降を推奨します。

※ 本製品をプレイするには DirectX9.0c が必要です。DirectX9.0c 以外のバージョンでは動作しません。また DirectX9.0c 以降の上位バージョンが入っていても、お使いのパソコンに DirectX9.0c が入っていない場合は動作しません。ゲームが起動しない場合は、本製品ディスクに収録されている DirectX9.0c をお使いのパソコンに入れてください (→ P.54「DirectX の更新」)。
★本製品の DirectX9.0c を入れても、お使いのパソコンに入っている DirectX9.0c 以降の上位バージョンが上書きされることはありません。

※ ご使用のハードウェアのドライバが DirectX9.0c 以降に対応している必要があります。完全対応していない一部の機種においては、動作の保証ができない場合があります。

※ メモリは環境によって異なる場合があります。動作が遅くなる、サウンドやムービーの再生がおかしいなどの支障をきたした場合は、メモリ容量またはハードディスクの空き容量を増やしてプレイしてください。

※ マウス、キーボードおよびゲームパッドでの操作に対応しています。

ゲームを始める前に

■注意事項

●インストールおよびゲームをする際は、他に起動しているアプリケーションや常駐ソフトが無いか確認し、それらを終了してください。またゲーム中は不必要なキー操作を避けてください。ゲームの動作に支障をきたす恐れがあります。

●ゲームを開始する前に、パワーマネージメントを無効にしてください。有効にしておいたままゲームをプレイした場合、正常な動作が保証できない場合があります。

●ゲームを開始する前に、[タスクバー] のスピーカーアイコンをダブルクリックし、サウンドのボリュームを適切に調整してください。(⇒詳しくは P.60「ボリュームコントロールを確認する」)

●ゲームを開始する前には、日本語入力モードをオフにしておいてください。誤動作の原因となります。

●ゲームの初回起動時には、ディスクドライブに [ディスク] がセットしてある必要があります。

セットアップ

■インストール

● Windows 8

Windows8 でのインストールには管理者権限が必要です。

1. [ディスク] をドライブにセットし、画面上に [タップして、このディスクに対して行う操作を選んでください。] のメッセージが表示されたら、その表示を選びます。[自動再生] ダイアログが表示されますので「FSETUP5.EXE の実行」を選びます。

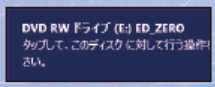
※ 自動再生しない場合は、[デスクトップ画面] で [タスクバー] 上にある [エクスプローラー (ファイルのアイコン)] を選び、[コンピューター] を開きます。[ディスク] を右クリックして「開く」を選択し、「FSetup5.exe」を実行してください。

2. [ユーザーアカウント制御] ダイアログが表示されたら [はい] を選びます。[セットアップメニュー] が起動します。

3. [セットアップメニュー] の [INSTALL] を選ぶと [インストール Utility] が表示されます。[OK] を選び、後は画面の指示に従って進めてください。

4. インストール先のフォルダを決定すると「起動メニュー登録」が表示されます。**★全ての□にチェックを入れ**、[決定] を選ぶとインストールが始まります。

5. 終了確認が表示されたら [終了]、続けて [EXIT] を選び [セットアップメニュー] を終了します。



操作確認メッセージ



自動再生ダイアログ



セットアップメニュー


起動メニュー登録

セットアップ

● Windows7 / Vista

Windows7 / Vista でのインストールには管理者権限が必要です。



セットアップメニュー

1. [ディスク] をドライブにセットし、[自動再生] ダイアログが表示されたら、「FSETUP5.EXE の実行」を選択します。
※ 自動再生しない場合は、[コンピューター] を開き、[ディスク] を右クリックして「開く」を選択し、「FSetup5.exe」を実行してください。

2. [ユーザーアカウント制御] ダイアログが表示されたら、[はい] (または [許可]) をクリックします。
[セットアップメニュー] が起動します。

3. [セットアップメニュー] の [INSTALL] をクリックすると [インストール Utility] が表示されます。
[OK] をクリックし、後は画面の指示に従って進めてください。


起動メニュー登録

4. インストール先のフォルダを決定すると「起動メニュー登録」が表示されます。登録したい項目の□にチェックを入れ、[決定] を選ぶとインストールが始まります。
※「ゲームエクスプローラに登録する」は Windows7 と Vista で有効です。

5. 終了確認が表示されたら [終了] をクリックし、続けて [EXIT] をクリックして [セットアップメニュー] を終了します。

● Windows XP

1. [ディスク] をドライブにセットすると、自動的に [セットアップメニュー] が起動します。
※ 自動的に起動しない場合は、[マイコンピュータ] を開き、[ディスク] を右クリックして「開く」を選択し、「FSetup5.exe」を実行してください。

2. [セットアップメニュー] の [INSTALL] をクリックすると [インストール Utility] が表示されます。
[OK] をクリックし、後は画面の指示に従って進めてください。
※XP の [コンピュータの管理者 (Administrator 権限)] アカウントユーザーの場合は、ゲームを全てのユーザーで使用できるようにするか選択画面が表示されますので、[はい] または [いいえ] を選びます。

3. インストール先のフォルダを決定すると「起動メニュー登録」が表示されます。登録したい項目の□にチェックを入れ、[決定] を選ぶとインストールが始まります。

4. 終了確認が表示されたら [終了] をクリックし、続けて [EXIT] をクリックして [セットアップメニュー] を終了します。

セットアップ

■アンインストール



1. インストール時の方法で［セットアップメニュー］を表示させます。

2. ［セットアップメニュー］の［UNINSTALL］をクリックします。

3. 画面の指示に従ってアンインストールを進めてください。

※ セーブデータを削除する場合は、手動で削除してください。「セーブデータのある場所」は、次頁をご覧ください。

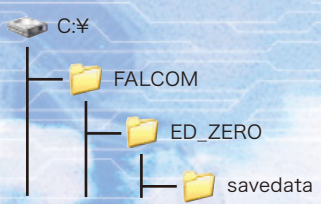
セットアップ

■セーブデータのある場所

・ゲームをインストールしたフォルダ「ED_ZERO」内にある「savedata」フォルダになります。

標準でインストールした場合は、Cドライブ直下に「FALCOM」フォルダが作成され、以下の様な構成になります。

C:¥FALCOM¥ED_ZERO¥savedata



※「savedata」フォルダは初回のセーブを行った際に作成されます。

「savedata」フォルダ内には、1つのシステムデータと複数の進行データを保存することができます。

・進行データ……「SAV0001」～「SAV0100」フォルダ（最大100個）。
・システムデータ ……「SYSTEM」フォルダ

またクリア時のセーブで
・クリアデータ ……「SAV1001」フォルダ以降が作成されます。

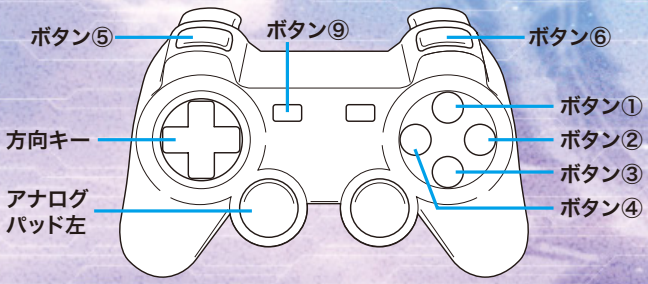
操作方法

■キーボード・ゲームパッドでの操作（初期状態時 ※）

キーボードとゲームパッドの基本操作方法です。詳しい操作方法については、それぞれのページの説明や、ゲーム画面の説明をご覧ください。

ボタン名称	キーボード	ゲームパッド	機能
方向キー	←・↑・→・↓ 4・8・6・2（テンキー）	方向キー アナログパッド左	移動／選択　移動中に［決定ボタン］を押すと押している間、移動速度が切り替わる
決定ボタン	X	ボタン②	決定／会話／調べる 移動中に押すと先頭キャラが攻撃
キャンセルボタン	Z	ボタン③	キャンセル／戻る／表示の終了 イベント中に押し続けると、イベント高速スキップ
キャンプボタン	A	ボタン④	キャンプメニューを開く
手帳ボタン ＋ 方向キー	S ＋ 方向キー	ボタン① ＋ 方向キー	方向キー左：捜査手帳、方向キー上：料理手帳 方向キー右：戦闘手帳、方向キー下：釣り手帳 戦闘時は方向キーに対応したキャラの「S ブレイク」
先頭キャラ交代ボタン	D	ボタン⑤	先頭キャラ交代 キャラ・カテゴリ切り替え左／戦闘時カメラ回転左
ミニマップ拡大ボタン	C	ボタン⑥	ミニマップ拡大（全画面表示） キャラ・カテゴリ切り替え右／戦闘時カメラ回転右
地図・スキップボタン	Enter	ボタン⑨	自治州・市街地図表示／ムービースキップ 戦闘時は S クラフトなどのシーンスキップ

※ ボタンの設定は、環境設定の「入力変更（→ P.53）」で変更可能です。



ATTENTION!!

ゲーム中の表示では、上図のボタン番号が使用されていますが、本マニュアル内では、ボタン名称（ボタン番号）と表記します。ご使用のゲームパッドで、ボタン位置が異なる場合は上記の対応表を参考に置き替えてください。

操作方法

■マウスでの操作（固定）

操作	移動時の機能	メニュー時の機能
左クリック	押している間、マウスカーソル方向へ移動	決定
右クリック	決定／「TALK」…会話／「！」…調べる アタックエンカウント…移動中にクリックすると先頭キャラが前方に攻撃（→ P.37）	キャンセル
ホイールクリック	キャンプメニューを開く	—
ホイール回転	—	項目切り替え／リストをスクロール

※ マウスカーソルとプレイヤーキャラの距離により、移動スピードが変化します。会話中のメッセージ送りは左クリックまたは右クリックで進めます。

※ マウスでは一部のボタン操作と同様の機能がありますが、完全対応はしておりません。「手帳ショートカット（→ P.30）」などをご使用の際は、キーボードやゲームパッドを併用してください。

ゲームの始め方

■ゲームの起動

● Windows８

[スタート画面] に登録された [英雄伝説 零の軌跡] アイコンや [デスクトップ画面] の [英雄伝説 零の軌跡] ショートカットアイコンより実行します。



● Windows７／ Vista

[スタート] メニュー直下の [英雄伝説 零の軌跡] (Windows７) や、ゲームエクスプローラに登録した [英雄伝説 零の軌跡] アイコン、またはデスクトップやプログラムメニューに作成した [英雄伝説 零の軌跡] ショートカットより実行します。



※ ゲームエクスプローラの開き方：
[スタート] → [すべてのプログラム] → [ゲーム] → [ゲームエクスプローラ] の順に選択します。

● Windows XP

・デスクトップにある [英雄伝説 零の軌跡] ショートカットアイコンをダブルクリックします。
・[スタート] メニューより、[プログラム] → [Falcom] → [英雄伝説 零の軌跡] を実行します。

※ ゲーム起動時に「システムデータがありません」と表示されても、正常な動作です。初回のセーブを行うと表示されなくなります。

■ゲームの終了

終了方法は、以下があります。

- キャンプメニューの [SYSTEM (→ P.28)] で「TITLE」を選び、タイトルタイトルメニュー (→ P.19) の「EXIT」を選ぶ。
- [Alt] + [F4] キーを押す。



[終了] ダイアログが表示されますので、マウスで [はい] をクリックするか、キーボードの [Enter] キーまたは [Y] キーを押します。

※ [終了] ダイアログが、ゲームウインドウの裏に隠れてしまう場合があります。その様な際は [Enter] キーまたは [Y] キーを押してください。

ゲームの始め方

■タイトルメニュー

ゲームを起動するとタイトル画面が表示され、[決定②]または[地図・スキップ⑨]を押すとタイトルメニューが表示されます。
※ タイトルメニューの画像は、ゲームの進行に応じてランダムで切り替わります。



● NEW GAME

新しくゲームを開始します。

1.NEW GAME を選ぶと、[難易度]が表示されます。

EASY	：サクサク進める易しいバランスです。初心者向け。
NORMAL	：標準的なバランスです。適度な刺激を楽しみたい方に。中級者向け。
HARD	：やや難しいバランスです。ノーマルでは物足りない方に。上級者向け。
NIGHTMARE	：各種データを引き継がないと難しいバランスです。超上級者向け。

2. 難易度を決定すると、プロローグイベントが始まります。
※ オープニングムービーは、[地図・スキップ⑨]でスキップ可能です。

ATTENTION!!

難易度はゲームの途中では変更できません。難易度を変更してプレイする時は、[NEW GAME]を実行して新しくゲームを開始してください。



● LOAD

セーブデータをロードしゲームを再開します。
ファイル一覧が表示されますので、続きをプレイするデータを選びます。
※ セーブデータが無い場合は、白枠だけが表示された状態になります。



● OPTION

ゲームの各種環境設定が変更できます。詳しくは「キャンプメニュー」⇒「SYSTEM」⇒「OPTION（→ P.29）」をご覧ください。

● EXIT

ゲームを終了します。

画面説明

■ゲーム画面

実際にゲームが進行していく画面です。この画面でキャラクターを操作します。



HP（ヒットポイント）：オレンジ色
EP（エネルギーポイント）：水色
CP（クラフトポイント）：黄緑色が1～100、緑色が101～200

■マップの表示



●ミニマップ

現在周辺図です。中心の矢印がプレイヤーキャラで、矢印の向きが進行方向を表し、黄色い部分は扉や入口などのマップが切り替る場所を表します。建物の種類別に色分けされています。

※ 建物の中やダンジョンでは、ミニマップが表示されない場所もあります。



●ミニマップの全画面表示

［ミニマップ拡大⑥］を押すと、ミニマップを全画面表示します。方向キーでスクロールできます。［決定②］を押す度にズーム表示切り替えできます。

画面説明



●自治州地図

［地図・スキップ⑨］を押すと、自治州の地図を表示します。方向キーでスクロールできます。［決定②］を押す度にズーム表示切り替えできます。



●市街地図

ゲームが進むと［地図・スキップ⑨］で、クロスベル市の地図が使える様になります。行きたい場所を選ぶと、そのエリアへ移動します。［地図・スキップ⑨］を押す度に自治州地図と切り替えます。

※ ゲームの進行状況によっては、表示できない場合もあります。

■基本操作



●会話

キャラに近付くと「TALK」マークが表示されますので、［決定②］を押します。［決定②］または、［キャンセル③］(早送り) でメッセージを進めます。



●調べる／開ける／操作する

対象に近付くと「！」マークが表示されますので、［決定②］を押すと場面にあった行動をします。

※ 敵が近くにいると「！」マークが表示されない場合があります。



●セーブ／ロード

［キャンプ④］を押してキャンプメニューを開き、［SYSTEM］から実行します。詳しくは「SAVE」および「LOAD」(→ P.28) をご覧ください。

キャンプメニュー

［キャンプ④］を押すと、キャンプメニューを開きます。



所持金・プレイ時間
パーティの所持金（ミラ）と
ゲームのプレイ時間

■ STATUS（ステータス）

各キャラクターのステータスの参照と、クラフトの確認をします。

キャラ選択
［先頭キャラ交代⑤］／
［ミニマップ拡大⑥］で
切り替え



Crafts：習得クラフト
S：Sクラフト
C：クラフト
Cc：コンビクラフト
Sp：サポートクラフト

ステータス（能力値）

選択個所の詳細

キャラ名
Lv　：現在のレベル
HP　：ヒットポイント…0になると戦闘不能
EP　：エネルギーポイント…アーツを使うのに必要
CP　：クラフトポイント…クラフトを使うのに必要
EXP　：現在の経験値
NEXT：次のレベルに必要な経験値
STR　：物理攻撃力…高いほど攻撃で敵に与えるダメージが増加
DEF　：物理防御力…高いほど敵の攻撃で受けるダメージが減少
ATS　：魔法攻撃力…高いほどアーツで敵に与えるダメージが増加
ADF　：魔法防御力…高いほど敵のアーツで受けるダメージが減少
SPD　：行動速度…高いほど次の行動までの時間が短くなる
MOV　：移動力…1回の行動で移動できる範囲
DEX　：器用度…高いほど攻撃が命中しやすくなる、() 内は絶対命中率
AGL　：敏捷度…高いほど敵の攻撃をかわしやすくなる、() 内は絶対回避率
RNG　：攻撃範囲…攻撃の射程距離

● S ブレイク登録

S クラフト技が複数ある場合、S ブレイクとしていずれかを登録しておきます。［決定②］で決定するとアイコンに「B」マークが付きます。



キャンプメニュー

■ EQUIP（装備）

各キャラクターの装備を変更します。



キャラ選択
［先頭キャラ交代⑤］／
［ミニマップ拡大⑥］で
切り替え

Equip：現在の装備
選択中のキャラの装備内容
（武器、衣服、靴、アクセサリー2箇所）



装備候補
装備可能なアイテム表示

選択個所の詳細

ステータス
装備候補で選択しているアイテムに装備
変更した場合のステータス変化を表示
水色：上昇、**赤色：**下降

●装備の変更

1. 装備を変更するキャラを選び、装備の種類を選びます。
2. 装備候補より変更するアイテムを選びます。

キャンプメニュー中でも、各種手帳が使えます

ボタン名称	キーボード	ゲームパッド	機能
手帳ボタン ＋ 方向キー	S ＋ 方向キー	ボタン① ＋ 方向キー	方向キー左：操作手帳、方向キー上：料理手帳 方向キー右：戦闘手帳、方向キー下：釣り手帳

詳しくは「手帳ショートカット（→ P.30）」をご覧ください。

キャンプメニュー

■ ORBMENT（オーブメント）

各キャラクターのアーツの使用とクオーツの変更をします。

キャラ選択
［先頭キャラ交代⑤］／
［ミニマップ拡大⑥］で
切り替え



選択個所の詳細

● ARTS（回復アーツの使用）

1. ［ARTS］を選ぶと、アーツ一覧が表示されます。
2. 使用するアーツを選び、使う相手を選びます。



●アーツリスト表示

［キャンプ④］を押している間、アーツリストを表示します。
アーツリスト表示中に、［先頭キャラ交代⑤］／［ミニマップ拡大⑥］でカテゴリを切り替えられます。



キャンプメニュー

● QUARTZ（クオーツの変更）

1. [QUARTZ] を選ぶと、オーブメント情報が表示されます。

ステータス
選択しているクオーツに変更した場合のステータス変化を表示
水色：上昇、赤色：下降

Slots（スロット）
セットしてあるクオーツの一覧

Point
各ラインの属性値の合計
水色：上昇、赤色：下降

選択個所の詳細

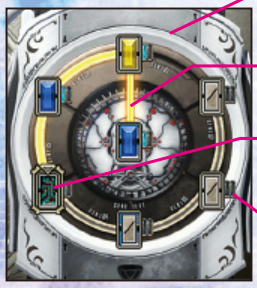


オーブメント
各スロットとラインの構成を表示

ライン
各スロットを結ぶ線、開封でつながる

スロット
クオーツをセットする穴
オーバルストアで開封・強化可能

スロットレベル



1 2

2. スロットを選びます。クオーツ一覧とステータスが表示されます。クオーツ選択中に［キャンプ④］でアーツリストを表示すると、セット後に使えるアーツが確認できます。

3. 変更するクオーツを選びます。



クオーツ一覧

●スロットの色と属性



茶：地　青：水　赤：火　緑：風　黒：時　金：空　銀：幻　白：制限なし

※ 属性が限定されたスロットには、同属性のクオーツのみ装着できます。

キャンプメニュー

■ ITEMS（アイテム）

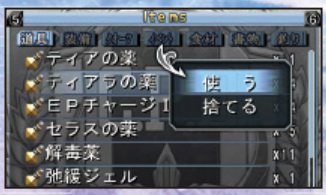
パーティが所持しているアイテムの使用と削除ができます。





●アイテムを使う

1. 使用するアイテムを選びます。
2. 書物であれば内容が表示され読むことができます。回復系アイテムなどの場合は、［使う］を選びます。アーツの使用と同じで、キャラ選択にカーソルが移動します。パーティ全員が対象となるアイテムの場合は、使用確認のメッセージが表示されます。
3. アイテムを使う相手を選びます（単体回復アイテム時）。



●アイテムを捨てる

1. 捨てたいアイテムを選びます。
2. ［捨てる］を選びます。確認のメッセージが表示されます。
3. ［はい］を選ぶと、そのアイテムを1つ削除します。

※ 削除は1つずつしか実行できません。

キャンプメニュー

■ TACTICS（タクティクス）

パーティの隊列を変更します。



●チーム編成

ゲーム画面での移動隊列および戦闘に参加するメンバーを変更できます。入れ替え元のキャラと入れ替え先のキャラを選び変更します。

※ サポートメンバーがいる場合は、アタック（戦闘参加）メンバーと入れ替えることができます。





●戦闘隊列変更

戦闘開始時のフォーメーションです。
横7× 縦5マス内で、隊形を変更します。
［Formation］カテゴリに切り替え、移動したいキャラを選び、移動先のマスを選びます。

※ 上が前列・進行方向になります。

キャンプメニュー

■ SYSTEM（システム）

セーブ/ロードや、ゲームの環境設定を変更します。



● SAVE

ゲームの進行状況をセーブします。
ファイル一覧の好きな領域を選びます。



● LOAD

以前に保存したセーブデータを読み込み、ゲームを再開します。
ファイル一覧から読み込むデータを選びます。



セーブデータ詳細

❶セーブ時の章と章タイトル
❷所在地／難易度
❸プレイタイム
❹パーティメンバー／レベル
❺セーブフォルダ名／セーブ日時

キャンプメニュー

● OPTION



ゲームの環境設定を変更します。
方向キーで、設定切り替えや音量を調整します。

ステータス：[オン／オフ]
画面下のミニステータスの表示を切り替えます。

ミニマップ：[オン／オフ]
画面右上のミニマップの表示を切り替えます。

ボイス：[オン／オフ]
ボイスのオン／オフを切り替えます。

通常の移動：[走る／歩く]
通常の移動方法を切り替えます。

BGM 音量／効果音音量
BGM（音楽）、効果音（ボイス含む）を調整します。

● RECORD



これまでのプレイで獲得した実績を確認できます。
ゲーム中、ある一定の条件を満たすと『実績』を獲得することができ、その際に実績ポイントを入手できます。

※ ゲームクリア後、実績ポイントを使うことで、様々な機能を開放できます。

● TITLE

タイトル画面に戻ります。
[TITLE] を選び、続けて [はい] を選びます。

各種手帳

「捜査・戦闘・料理手帳」は序章で、「釣り手帳」は第１章で手に入るアイテムです。どの手帳も各情報を確認できます。

●手帳ショートカット

［手帳①］を押しながら各手帳に対応した方向キーを押すことで、フィールド上から直接開くことができます。

※ キャンプメニュー内の［ITEMS］の［書物］からも開くことができます。

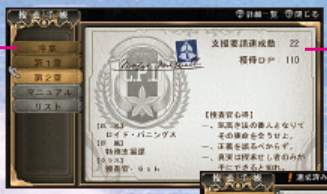


■捜査手帳

ゲーム中で起こった様々な出来事が、自動的に記録されます。項目を選ぶと、詳細が表示されます。

項目（章／マニュアル／リスト）

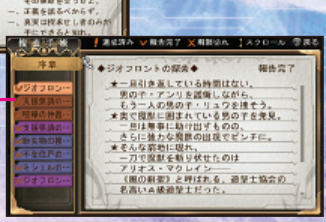
［決定②］で、詳細一覧を開きます。
※ ゲームを進めると章項目が追加されます。

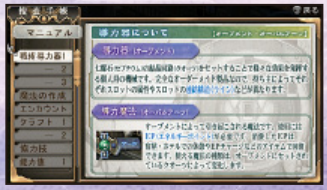


捜査官としての経歴が記録されています。

詳細一覧

方向キーで、切り替えます。
章の場合は［決定②］で詳細ページに進み、上下スクロールさせて捜査・支援要請の内容を確認できます。





▲マニュアル



▲リスト（アーツ／クオーツ）

アーツを作るのに必要な属性値なども確認できますので、是非ご活用ください。

各種手帳

■料理手帳

『レシピ』を入手していると、様々な効果のある料理を作ることができます。
レシピ一覧で料理を選ぶと、詳細が表示されます。[キャンプ④]で情報を切り替えます。

材料
その料理に必要な
食材とその分量
【必要な数／所持数】

獲得アイテム
・大成功した時
・成功した時
・予想外の時に獲得で
きるそれぞれの料理



得意度
その料理の、キャラごとの得意度
（★が多いほど成功しやすい）

料理の説明
獲得できる料理が
それぞれ持つ効果の説明

- 料理の作成には『レシピ（調理方法）』と『食材』が必要です。
 レシピ：人に教えてもらう、本を読むなどで覚えます。
 食材　：店で購入したり、魔獣から手に入れることもできます。

- 各料理にキャラごとの得意度が存在し、料理を行った結果何が出来上がるかの確率が変わります。



●料理を作る

1. レシピ一覧より、作りたい料理を選びます。
2. 作成する個数を入力し、調理者を選ぶと、必要な材料を消費して料理が完成します。

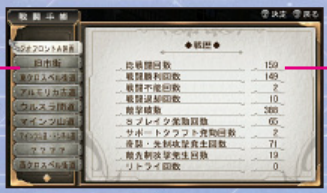
※『大成功料理』や『予想外料理』など一定の確率で変化し、中には『失敗』してしまうこともあります。



各種手帳

■戦闘手帳

今まで戦ったことのある魔獣などの情報を閲覧できます。エリア一覧を選ぶと、相手名が表示されます。



エリア一覧
［決定②］で、
相手名一覧を開く

戦歴

●戦闘記録を見る

1. エリア一覧でエリア名を選ぶと詳細が表示されます。
2. 方向キーで相手名、［キャンプ④］で情報を切り替えます。

説明
魔獣の写真と
特性などの説明

ステータス
レベルや HP などの
基本情報

耐性
その魔獣が耐性を持って
いる状態異常と能力変動



相手名一覧

所有アイテム
魔獣が落とすセピス個数と、落とす
可能性のあるアイテムなど

属性有効率
各属性を持つ攻撃がどの
程度有効なのかを表す

※ 情報は、基本的に戦闘中ダメージを与えるごとに詳細になっていきます。



●情報の解析

各項目は条件を満たすことで手帳に記録されていきますが、戦闘中にクラフトや解析アイテムなどを使うことで、一度に全ての情報を解析することもできます。

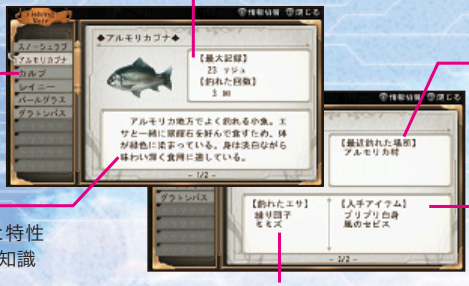
各種手帳

■釣り手帳

釣った魚のデータが記録され、釣果の情報を閲覧できます。
釣果一覧で魚種を選ぶと、詳細が表示されます。［キャンプ④］で情報を切り替えます。

釣果一覧
釣った魚の一覧

釣果の詳細
釣ったことのある最大サイズと回数



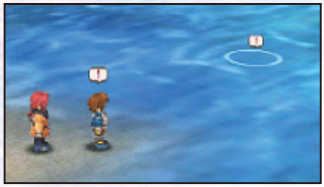
釣り場
最近その魚が釣れた場所（履歴）

説明
魚の写真と特性などのマメ知識

入手アイテム
魚が吐き出す可能性のあるアイテムなど

エサ履歴
その魚を釣った時に使ったエサ（履歴）

●釣りをする



1. 釣りは波紋のある水辺で行うことができます。［決定②］を押します。
2. 使う竿とエサを選んだらスタートです。

竿　：竿によって使えるエサが異なります。
エサ：魚ごとにエサの好みは様々です。

3. しばらくHIT!が出たら、魚が食いついた瞬間（「！」マーク表示）に［決定②］を押しましょう。
タイミングが合えば成功です（エサは成否に関係なく消費）。



※ 釣り場によって生息している魚が違うので、さまざまな場所で試して見ましょう。

戦闘時の操作

■戦闘の流れ

【戦闘開始】

移動中に魔獣や敵キャラと遭遇すると戦闘に入ります。

【コマンド】

敵味方含めて各キャラのスピード（SPD）に応じてターンが回ってきます。
味方にターンが回ってきたら、コマンドを入力します。


攻撃 ⇒ P.38


クラフト ⇒ P.38


アーツ ⇒ P.39


道具 ⇒ P.39


移動 ⇒ P.39


退却 ⇒ P.39

【Sブレイク】

AT（行動順）を無視して直ちにSクラフトを発動できます。



⇒ P.40「Sブレイク」

【対象指定】

選択したコマンドをどの相手（または地点）に使用するかを指定します。
⇒ P.41「射程範囲と効果範囲」

【戦闘に役立つ情報】

魔獣の情報 ⇒ P.40
状態変化 ⇒ P.42

【戦闘終了】

敵を全滅させれば勝利となります。

戦闘終了 ⇒ P.43
ゲームオーバー ⇒ P.43

戦闘時の操作

■戦闘開始

魔獣の姿は、遠くからでは見えません。ある程度近づくと見えるようになります。
魔獣との接触の仕方によって、戦闘開始時の状態が変化します。魔獣の背後から接触すれば有利に、自分たちの背後を取られると不利になります。



▲有利（背後を取る）



▲不利（背後を取られる）

●アタックエンカウント



移動中に［決定②］を押すと、先頭のキャラクターがフィールド上の敵を攻撃することができます。背後から攻撃すると敵は「気絶」し、動きを止めます（背後以外からの攻撃でも少しの間止まります）。
また、エンカウントの状況によって戦闘開始時の状態が４つのパターンに分かれます。

敵「気絶」時に接触する	奇襲	先制攻撃 & 一斉攻撃の確率アップ
敵の背後から接触する	先制	先制攻撃
敵の背後以外で接触する	通常	効果なし（通常エンカウント）
背後から敵に接触される	敵先制	敵の先制攻撃

戦闘前に「フォーメーション」を設定しておこう



戦闘開始時のフォーメーションは、キャンプメニュー内「TACTICS」の「Formation」で行います。

詳細は「戦闘隊列変更（→ P.27）」をご覧ください。

戦闘時の操作

■戦闘画面

戦闘領域は 17×17 マスの正方形です。
※ コマンドを実行するまでは、[先頭キャラ交代⑤] ／ [ミニマップ拡大⑥] でカメラの回転ができます。



①キャラクターステータス



キャラフェイス
残り HP に応じて表情が変化します。

現在の HP

現在の EP

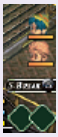
CP ゲージ（最高 200）
攻撃したり、ダメージを受けたりすることで蓄積

ブレイクボタン
［手帳①］を押しながら方向キーを押すと、
方向に対応したキャラの「Sブレイク発動」
詳細は「Sブレイク（→ P.42）」

キャラ　：❶、❷、❸、❹
方向キー：左、上、右、下



護衛キャラについて

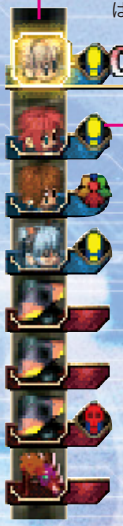


護衛イベントなどで護衛キャラがいると、画面右中段に表示され、ターンが回ってくると自動的に行動します。
護衛キャラの HP が 0 になるとゲームオーバーですので、薬や回復アーツで回復しましょう。護衛キャラの HP は戦闘終了後に全回復します。

戦闘時の操作

② ATバー

行動順を表し、一番上のキャラにターンが回ってきています。[A] 付はアーツ、[C] 付はクラフト準備中、赤色は敵及び攻撃対象、青色はアタックメンバー及び回復対象、緑色はサポートメンバーを表します。



③ ATボーナス（行動順ボーナス）

戦闘中、AT（行動順）によって様々なボーナスが付くことがあります。ATボーナスは敵味方平等に効果を発揮します。ATを無視して割り込むSブレイクを使えば、敵のボーナスも横取り可能です。

HP HEAL
HPが10・50%回復

EP HEAL
EPが10・50%回復

CP HEAL
CPが10・50pt上昇

SEPITH UP
攻撃した相手からセピスを奪う

CRITICAL
攻撃・魔法・回復の効果が1.5倍になる

VANISH
物理攻撃で相手を一定時間消滅させる

DEATH
物理攻撃で必ず一撃死（耐性がある場合は無効）

GUARD
攻撃・魔法が完全に防御される

RUSH
2回連続で行動できる

TEAM RUSH
一斉攻撃

④サポートメンバーとサポートクラフト

パーティが4人を超えた場合、余った人員はサポートメンバーに登録されます。戦闘中、キャラごとに所有している支援行動をとってくれることがあります。
サポートメンバーは戦域外に待機し、AT順に現れて攻撃や補助を行います。



戦闘時の操作

■攻撃



通常攻撃を行います。コマンド選択後、目標を指定すると移動して攻撃します。移動範囲外の目標を指定した場合は、移動だけを行います。



■クラフト



CP（クラフトポイント）を消費してキャラクター独自の戦技（クラフト）を使います。コマンド選択後、使用する技を選び、目標または地点を指定します。

クラフトは一定のレベルになると新しいものを覚えます。また、CP は戦闘で敵にダメージを与えたり、ダメージを受けたりすることで溜まっていきます。ブレイクボタンは以下の様に変化します。



CP0 ～ 99
S クラフト
使用不可



CP100 ～ 199
S クラフト
使用可能



CP200
S クラフト
威力最大

●Sクラフト

クラフトの上位版です。CP をすべて消費して放つ必殺技で、CP100 以上で使用可能です。CP 最大（200）で使用した場合に最高の威力を発揮します。



●コンビクラフト



２人で協力し、CP を 100 ずつ消費することで、強力なコンビネーション技を繰り出すことができます。（※ アーツ詠唱中の場合は解除されます。）

1. コマンド選択後、［先頭キャラ交代⑤］／［ミニマップ拡大⑥］で［コンビ］に切り替え、コンビクラフトを選択します。
2. 協力する２人の内、どちらかの射程に入っている攻撃対象を指定します。

戦闘時の操作

■アーツ

EP を消費して魔法(アーツ) を使用します。コマンド選択後、使用する魔法を選び、目標または地点を指定します。魔法は駆動時間が必要で、発動まで時間が掛かります。



■道具

回復アイテムや料理アイテムを使用します。コマンド選択後、リストが表示されます。[先頭キャラ交代⑤] /[ミニマップ拡大⑥] で種別を切り替え、アイテムを選び、目標を指定します。アーツと異なり直ぐに効果があります。



■移動

指定の場所へ移動して待機します。コマンド選択後、場所を指定します。次のターンが比較的速く回ってきます。



■退却

コマンド選択後、確認メッセージが表示されますので、[はい] を選びます。退却に成功しても魔獣はまだフィールド上にいるので、急いで移動して離れてください。

※ エンカウントの仕方により初期成功率が変動します。また、退却を試みる度に成功率が上昇します。



戦闘時の操作

■ Sブレイク

Sブレイクとは、AT（行動順）を無視して直ちにSクラフトを発動する行動です。
CPが100以上になるとブレイクボタンが赤く点灯し、行動順に関係なくSブレイクをいつでも発動することができます。

●Sブレイクの発動



［手帳①］を押し、キャラ選択画面を表示した状態で、各キャラに対応した方向キーを押すことで発動します（対応する方向キーは隊列によって決まります）。
目標または地点を指定すると、CPを全て消費してSクラフト技を使用します。

※Sブレイクで発動するSクラフトは、キャンプメニューの「STATUS（→P.22）」で変更することができます。

■魔獣の情報



目標指定時に敵を選択した状態で、［キャンプ④］を押すと敵の情報が表示されます（回復などで味方を指定している場合は、味方の情報が表示されます）。

※ 情報は、基本的に戦闘中ダメージを与えることに詳細になっていきます。

●属性有効率

それぞれの属性を持つ攻撃（攻撃・アーツ）が、その魔獣に対してどの程度有効なのかを、通常の攻撃力を100%として表した値です。有効率が高いほど与えるダメージは大きくなり、低いと小さくなります。



属性有効率の一例

50：与えるダメージが半分（50%）
100：与えるダメージが通常（100%）
200：与えるダメージが2倍（200%）

戦闘時の操作

■射程範囲と効果範囲

●射程範囲

キャラを中心にしたものと、地点を中心としたものがあり、射程範囲のサークル内がグラデーションでアニメ表示されます。

●効果範囲

攻撃系は黄色、回復（補助）系は青色、敵の詠唱は紫色の実線サークルまたは直線（長方形）で表示されます。

●自己

使用者本人のみが効果対象となります。

●単体

敵味方いずれかのキャラ1体が効果対象となります。

●範囲（小円・中円・大円・直線）

一定範囲内が効果対象となるものです。以下の3つのタイプがあります。

①使用者中心：使用者を中心とした円内が効果対象となります。
②キャラ指定：敵味方いずれかの指定キャラを中心にした円内、
または指定キャラに向かう直線内が効果対象となります。
③地点指定：戦闘フィールド上に指定した地点を中心にした円内、
または指定した地点に向かう直線内が効果対象となります。

●全体

戦闘領域上に存在する全てのキャラが効果対象となります。



▲地点指定・中円



▲キャラ指定・直線

戦闘時の操作

■状態変化

状態異常や補助魔法などで能力変動している場合は、戦闘中キャラクターの頭上に以下のアイコンが表示されます（※ 持続ターン数は、アイコンの右下に数字が表示されます）。

【アイコン】	【名称】	【効果内容説明】	【解除方法】
	毒	行動後に小ダメージを受ける	解毒剤など
	炎傷	行動後に大ダメージを受ける	冷却スプレーなど
	凍傷	行動不能、行動後に中ダメージを受ける	解凍カイロなど
	封技	攻撃・クラフト・S クラフト使用不能	弛緩ジェルなど
	封魔	アーツ使用不能	絶縁テープなど
	暗闇	DEX と AGL が大幅に低下する	目薬など
	睡眠	行動不能	ミントドロップ・ダメージなど
	気絶	行動不能	気付け薬など
	混乱	敵味方無差別に攻撃する	鎮静剤など
	石化	行動不能、ダメージを受けると 30%で即死	軟化リキッドなど
	ステルス	敵に認知されなくなり、敵への物理攻撃は必ずクリティカル	ターンの経過・移動以外の行動
	物理防御	物理攻撃を一度だけ無効化	物理ダメージ
	魔法反射	魔法攻撃を一度だけ無効化	魔法ダメージ
	完全防御	全ての攻撃を一度だけ無効化	ダメージ
	HP 回復	毎ターン HP を一定値回復	ターン経過
	CP 回復	毎ターン CP を一定値回復	ターン経過
	即死	一撃で戦闘不能	装備等で回避可
	STR ↑ / ↓	物理攻撃力がアップ/ダウン	ターン経過など
	DEF ↑ / ↓	物理防御力がアップ/ダウン	ターン経過など
	ATS ↑ / ↓	魔法攻撃力がアップ/ダウン	ターン経過など
	ADF ↑ / ↓	魔法防御力がアップ/ダウン	ターン経過など
	SPD ↑ / ↓	行動速度がアップ/ダウン	ターン経過など
	DEX ↑ / ↓	器用度（命中率）がアップ/ダウン	ターン経過など
	AGL ↑ / ↓	敏捷度（回避率）がアップ/ダウン	ターン経過など
	MOV ↑ / ↓	移動力がアップ/ダウン	ターン経過など

戦闘時の操作

■戦闘終了

敵を全滅させると戦闘終了になり、戦闘中に特定の条件を満たすことで、経験値にボーナス（タクティカルボーナス）が付くことがあります。経験値とセピスが加算され、場合によってはアイテムを入手できます。また、レベルアップに必要な経験値を得たキャラはレベルが1つ上がります。



※ 戦闘不能のキャラは経験値が加算されません。

名称	達成条件	ボーナス
ファストアタック	奇襲攻撃を成功させて戦闘に突入する	＋0.05
チェインバトル	チェインバトルで2戦目に突入する	＋0.50
トリプルカウンター	カウンターを3回成功させる	＋0.10
トリプルキャンセラー	アーツ・クラフトの発動を3回阻止する	＋0.30
アイテムラヴァー	アイテムを3個使用する	＋0.10
セブンラッシュ	味方のターンが7連続で続く	＋0.10
ノーキュリア	状態異常を3回自然回復する	＋0.05
オーバーキル	残りHPの5倍以上のダメージを与えて倒す	＋0.10
アラウンドキル	4体以上の敵を同時に倒して勝利する	＋0.20
スピードキル	3ターン以内に勝利する	＋0.05
ノーダメージ	全員ノーダメージで勝利する	＋0.20
ノームーブ	全員一歩も動かずに勝利する	＋0.20
リベンジャー	ピンチ状態で勝利する	＋0.10
サポートフィニッシュ	サポートキャラが敵に止めを刺して勝利する	＋0.30

■ゲームオーバー

戦闘参加メンバーが全滅。また、護衛キャラのHPが0になった場合はゲームオーバーです。ゲームオーバー後、以下の選択肢が表示されます。



●リトライ：戦闘をやり直します。

●難易度を下げてリトライ
リトライした回数に応じて敵が弱体化します。
どうしても勝てない時にどうぞ。 ※ 難易度「NORMAL」以下のみ可能です。

●タイトルに戻る：タイトル画面に戻ります。

店と施設

店員や担当者との会話内メニューより［買い物をする］や［改造・合成する］などを選ぶと、ショップメニューが表示されます。

■共通項目

●セピスをミラに換金

ミラでアイテムを売買する店や施設で行うことができます。

1. ショップメニューの［EXCHANGE］を選びます。所持セピスの一覧が表示されます。
2. 一覧から任意のセピス種別を選びます。数量入力欄が表示されますので入力し、［決定②］で決定します。同様に他のセピス種別も入力していきます。
3. 最後に一覧の［セピスを換金する］を選びます。合計がミラに換金され所持金に反映されます。



セピスレート
換金レートの表示です。

●数量入力

購入の数量などを決定する際に表示されます。



方向キー左右：カーソルの桁移動
方向キー上下：数量の増減

ATTENTION!!

ミラでセピスを買い戻すことはできません。換金し過ぎるとオーブメントのスロット開封・強化や、クオーツの合成がいつまでもできない状況になる場合があります。捜査に支障がでない様注意してください。

店と施設

■武器屋・雑貨店・レストラン・酒場

装備、薬や雑貨・食材、料理、その他のアイテムを売買します。画面構成、操作はどの店も同じです。



●アイテムの購入

1. ショップメニューの［BUY］を選びます。アイテム一覧が表示されます。
2. 一覧から購入したいアイテムを選びます。装備品を選択した時は、ステータス変化が確認できます。食材を選択した時は、使用する料理が判ります。
3. 数量を入力し、購入します。

●アイテムの売却

1. ショップメニューの［SELL］を選びます。アイテム一覧が表示されます。
2. ［先頭キャラ交代⑤］／［ミニマップ拡大⑥］でカテゴリを切り替え、一覧から売却したいアイテムを選びます（※ 装備中のアイテムは一覧に表示されません）。
3. 数量を入力し、売却します。

店と施設

■オーバルストア

セピスによるクオーツの合成や、オーブメントのスロットの開封・強化をします。

クオーツの合成



クオーツ一覧

スロットの開封・強化



スロット一覧

●クオーツの合成

1. ショップメニューの［QUARTZ］を選びます。合成できるクオーツ一覧が表示されます。
2. 一覧から合成したいクオーツを選び合成します。

●スロットの開封・強化

1. ショップメニューの［SLOT］を選びます。スロット一覧とオーブメントのイメージが表示されます。
2. ［先頭キャラ交代⑤］／［ミニマップ拡大⑥］でキャラクターを切り替えます。
3. 一覧から「開封可能（または強化可能）」スロットを選ぶと、必要なセピスが判ります。［決定②］で開封・強化できます。

※ クオーツの合成とスロットの開封・強化は、セピスが足りないと行えません。
また、ゲーム序盤では「強化可能」は表示されません。

店と施設

■改造屋

武器・防具の強化改造ができます。改造には改造素材が必要です。

1. ギヨーム親方に話しかけて［改造を頼む］を選びます。改造可能な商品一覧が表示されます。
2. 一覧から改造したいアイテムを選び、数量を入力します。

※ 装備中のアイテムは改造できません。一時的に装備を外してください。



■交換屋

アイテムの物々交換ができます。交換には元になるアイテムが必要です。

1. ジンゴに話しかけて［交換する〜］を選びます。交換可能な商品一覧が表示されます。
2. 一覧から交換したいアイテムを選び、数量を入力します。

※ ここに置いている装備やクオーツは、他では入手できない稀少価値の高いものです。



■ホテル・宿酒場

街や村にある施設です。代金を支払い休憩するとHP／EPが完全回復すると共に、CPも回復させることができます。

●休憩する

1. フロントや店員との会話内メニューより［休憩する］を選びます。
2. ショップメニューの［REST］を選び休憩します。



店と施設

■カジノハウス

ミラをメダルに交換し、スロット、ルーレット、ブラックジャック、ポーカーで遊ぶことができます。勝負に勝つとメダルが増え、溜めたメダルは景品と交換することができます。

●メダル交換

1. メダル・景品交換所での会話内メニューより［交換をする］を選びます。
2. ショップメニューの［EXCHANGE］を選ぶと、メダルのレートが表示されます。交換枚数を入力して、メダルへ交換します。



※ メダルからミラへの換金はできません。



●遊ぶ

1. スロット台の前に立ち［決定②］を押すか、それぞれの係員に話し掛けると表示されるメニューの［～で遊ぶ］を選ぶとゲーム画面に切り替ります。
2. 遊び方は各ゲームメニューの［説明］で見ることができます。



▲スロット



▲ルーレット

●景品交換

1. メダル・景品交換所での会話内メニューより［交換する］を選びます。
2. ショップメニューの［TRADE］を選ぶと、景品一覧が表示されますので、一覧から交換したい景品名を選び、数量を入力します。



店と施設

■特務支援課

主人公達のホーム施設です。部屋で「休憩する」と無料で HP／EP が完全回復します。また、導力ネットワーク端末では、警察本部と通信で「支援要請の確認」と「本部への報告」ができます。

●部屋で休憩する

部屋でベッドを調べ［ここで休憩する］を選びます。

※ ロイド、エリィ、ティオ、ランディどの部屋でも休憩できますが、CP は回復できません。





●支援要請の確認

1. 端末で［支援要請の確認］を選ぶと、支援要請一覧が表示されます。
2. 各要請名を選ぶと、詳細を見ることができます。一度確認した要請は、自動的に捜査手帳に記録されます。

●本部に報告する

1. 端末で［本部への報告］を選びます。
2. 達成済みの支援要請がある場合は、成果に応じた DP (Detective Point) や捜査手当が得られ、DP の累計が一定値を超えるごとに階級が上がり、ボーナスアイテムが支給されます。



※ 捜査の手際が良ければ、DP や手当は特別加算される場合があります。



クオーツとアーツ

■基本知識

- オーブメントにクオーツをセットするとアーツが使えるようになります。
- クオーツの組み合わせによって、使用できるアーツが変わります。
- クオーツには能力強化の効果があります。
- クオーツの合成やスロットの開封・強化はオーバルストアで行います。その際、セピスを消費します。

■キーワード



●導力器（オーブメント）

七耀石（セプチウム）の結晶回路（クオーツ）をセットすることで様々な効果を発揮する個人用の機械です。完全なオーダーメイド製品なので、持ち主によってそれぞれスロットの属性やスロットの連結構造（ライン）などが異なります。

●導力魔法（オーバルアーツ）

オーブメントによって引き起こされる魔法です。使用には EP（エネルギーポイント）が必要です。消費した EP は、主人公たちの部屋、宿屋・ホテルでの休憩や EP チャージなどのアイテムで回復できます。使える魔法の種類は、オーブメントにセットされているクオーツによって変化します。

● EP（エネルギーポイント）

オーブメント内部に蓄えられているエネルギーです。アーツを使用するのに必要です。最大 EP 量はスロットを開封・強化するごとに増加しますが、個人の資質によりその上限には幅があります。



●結晶回路（クオーツ）

七耀石（セプチウム）の欠片、セピスから作られた回路です。オーブメントにセットすることで持ち主の能力を強化します。
また、各クオーツは属性値（属性 × 力の強さ）を持っており、この値の合計がオーブメントの発動できる魔法の種類を決定します。

クオーツとアーツ



●スロット

クオーツをセットする穴です。新型オーブメント内部に蓄えられるEP量はスロットの連結構造と、各スロットの強化度によって総量が決まります。属性が限定されているスロットには、同属性のクオーツ以外セットできません。

●スロットの開封・強化

1つのオーブメントに合計7つのスロットがありますが、最初は中央に配置されたスロットのみ開封されています。その他のスロットはセピスと引き換えに、オーバルストアで開封します。更にスロットを強化すると、上位クオーツを装備することができます。



●セピス

七耀石（セプチウム）の欠片で、地・水・火・風・時・空・幻の7つの属性を持ち、クオーツの材料となります。

●属性と特徴

セピス、クオーツ、アーツには7つの属性があり、各々の効果には特徴があります。

セピス	色	属性	象徴	効果
	茶	地	地を象徴	物理防御・地属性アーツなど
	青	水	水を象徴	魔法防御・回復・水属性アーツなど
	赤	火	火を象徴	物理攻撃・火属性アーツなど
	緑	風	風を象徴	回避・移動・風属性アーツなど
	黒	時	時間を象徴	行動速度・アーツ詠唱・時属性アーツなど
	金	空	空間を象徴	命中・消費EP・空属性アーツなど
	銀	幻	認識作用を象徴	魔法攻撃・EP量・幻属性アーツなど

環境設定

ゲームの画面に関する詳細や、ボタンの割り当てなど各種の設定ができます。
下記のいずれかの方法で起動します。

● Windows 8

★[スタート画面] または [デスクトップ画面] の [英雄伝説 零の軌跡 設定] ショートカットより実行します。

● Windows 7 / Vista

ゲームエクスプローラに登録した [英雄伝説 零の軌跡] アイコンをクリックし、[環境設定] をクリックします。

● Windows XP

★デスクトップにある [英雄伝説 零の軌跡 設定] ショートカットアイコンをダブルクリックします。
★[スタート] メニューより、[プログラム] → [Falcom] → [英雄伝説 零の軌跡 設定] を実行します。

設定の変更はタブ切り替え、プルダウンメニュー、チェックボックス、スライドバーで設定します。確定するには [保存して終了] をクリックします。
[ゲーム開始] をクリックすると確定後、すぐにゲームを起動します。

※ お使いのパソコンが未対応のものは薄い灰色表示になります。

■画面・音

画面解像度の設定、BGM と SE の音量設定ができます。



- **アダプタ**
 お使いのグラフィックカード名が表示されます。

- **画面解像度**
 解像度と色数＝横サイズ×縦サイズ×色数 bit を変更できます。

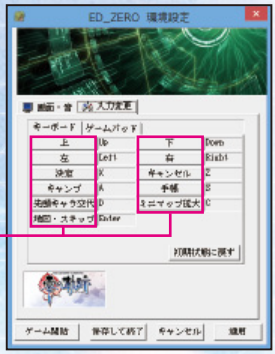
- **BGM 音量／SE 音量**
 BGM（音楽）、効果音（ボイス含む）を調整します。
 ゲーム中の「OPTION（→ P.29）」の音量変更と同じものです。

- **Window モード**
 チェックすると全画面モードからウィンドウモードに切り替わります。

環境設定

■入力変更

入力操作に使うデバイス（キーボード／ゲームパッド）の入力割り当てをカスタマイズできます。



・キーボード

変更したい箇所の［機能］ボタンをクリックした後、設定したいキーボードのキーを押します（割り当て表示が変わります）。

※ デフォルトの設定に戻すには［初期状態に戻す］をクリックします。



・ゲームパッド

お使いのゲームパッド名が表示されます。複数接続の際は、操作するパッドを選択します。

キーボードと同様に変更したい箇所の［機能］ボタンをクリックした後、設定したいパッドのボタンを押します（割り当て表示が変わります）。

※ デフォルトの設定に戻すには［初期状態に戻す］をクリックします。

DirectX について

DirectX とは、Windows の機能を拡張するプログラム（API）です。画像処理用の DirectDraw、音声を扱う DirectSound、入力デバイス制御の DirectInput などをひとまとめにしたものです。
DirectX はシステムに深く関わるプログラムであるため、更新にも注意が必要です。特に古い機種や周辺機器のドライバによっては、特定の DirectX のバージョンに対応していなかったり、パソコンの動作にトラブルが生じる場合がありますのでご注意ください。
また、お使いのハードウェアによっては DirectX に対応した最新のドライバを別途用意する必要があります。
詳しくはお使いのパソコンおよび周辺機器の製造元にお問い合わせいただくか、インターネットなどから最新ドライバを入手してください。

※ ゲームの起動、動作に問題がない限り、DirectX を更新する必要はありません。

本製品は DirectX9.0c に対応しています。

● DirectX の更新

本製品に付属の DirectX9.0c の更新は、Microsoft 社製のセットアッププログラムによって行われます。このプログラムはお使いの機器のデバイスドライバが DirectX に対応しているかチェックし、対応していない場合は置き換えるかどうかを確認します。
DirectX を更新したことによってシステムが不安定になったり、Windows が起動しなくなった場合には、お使いのパソコンおよび周辺機器の製造元か Microsoft 社にご相談ください。

更新方法

1. 他に起動しているアプリケーション、常駐ソフトをすべて終了させてください。

2.[ディスク] をドライブにセットします。自動的に[セットアップメニュー] が起動されますので、[EXIT] ボタンをクリックして終了します。

3. [（マイ）コンピュータ] を開きます。[ディスク] をセットしたドライブを “右クリック” し、[開く] を選択します。

4. “DirectX” フォルダを開き、“DXSETUP.exe” をダブルクリックします。

5. メッセージが表示されます。内容をよくお読みになり、指示に従って更新してください。

※Windows® の正式名称は、Microsoft®Windows® Operating System です。
Microsoft®、Windows®、DirectX® は、米国 Microsoft Corporation の米国、およびその他の国における登録商標です。

DirectX について

■ DirectX 診断ツール

DirectX 診断ツールは、DirectX の各種情報の表示、機能テストと設定の変更などができます。これによってトラブルが解決できる場合もあります。

※Windows８／７の DirectX11 と Vista の DirectX10 では、各種情報の表示のみとなります。

起動方法

1. Windows８の場合は［Windows］＋［C］キーを押してチャームバーを開き、［検索］チャームの［アプリ］で「ファイル」と入力すると［ファイル名を指定して実行］が見つかりますので、それを選択します。Windows７／ Vista は［スタート］メニューより、［すべてのプログラム］→［アクセサリ］→［ファイル名を指定して実行］を選択します。XP は［スタート］メニューから、［ファイル名を指定して実行］を選択します。

2. ［名前］に“dxdiag”と入力し［OK］をクリックすると、Microsoft 社製の DirectX 診断ツールが起動します。

「英雄伝説 零の軌跡」では DirectDraw（描画）、Direct3D（3D 描画）、DirectSound（BGM・効果音）、DirectInput（入力制御）、DirectShow（ムービー再生）の機能を使用しています。特にご確認いただくのは、以下の３項目です。

【［DirectX ファイル］・［DirectX ドライバ］ タブ】（DirectX11 および 10 にはありません）
注意ウィンドウ内のメッセージが「問題は見つかりませんでした。」になっていますか。

【［ディスプレイ］ タブ】
［DirectX の機能］内全てが「使用可能」になっていますか。
「使用不可」になっている場合は、［有効］ボタンをクリックし使用可能にしてください。
［テスト］ボタンをクリックし、各種の描画テストが正常に表示されるのを確認してください。

【［サウンド］ タブ】
［DirectX の機能］内の［テスト］ボタンをクリックし、各種のテストサウンドが正常に再生されるのを確認してください。

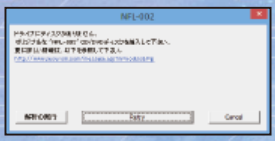
※ 問題が出ている（テストがうまくいかない）場合は、［それでも問題が解決しない場合］タブの「トラブルシューティング」などを参考にして、設定変更してみてください。詳しいご使用方法は「DirectX 診断ツール」のヘルプなどをご覧ください。

トラブルシューティング

起こっている症状に関連する項目の内容をお読みになって対処方法をお試しください。
場合によっては Windows の設定変更を行う必要があります。
OS によって若干の違いがありますので、詳しくは Windows のヘルプなどをご覧ください。

■ゲームが開始できない

●初回起動時に右図の様なエラーダイアログが表示される



★エラーが発生した場合、以下の対処方法にてご対応ください。

◆ディスクの確認
製品ディスクがドライブにセットされていることをご確認ください。
正しいディスクをセットして、再度お試しください。

◆常駐ソフト（ウイルス対策ソフト、仮想ドライブなど）が起動している場合
常駐ソフトを終了して、再度お試しください。

◆ DVD-ROM ドライブのファームウェアのバージョンアップ
ご使用のドライブのファームウエアが最新バージョンであるかご確認ください。
最新バージョンでない場合、最新バージョンにアップデートして、再度お試しください。

◆それでも解決できない場合
以下を参考にして解析ファイルを作成し、弊社までご送付ください。

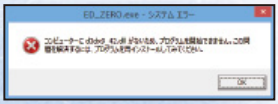
解析ファイルの作成方法

エラーダイアログにある［解析の実行］を選び、続けて［Yes］を選び進めます。Windows XP の場合は C ドライブ直下、Windows Vista 以降はデスクトップに解析ファイル「AnalysisLog.sr0」が作成されます。このファイルを zip 圧縮して、トラブルの具体的な症状と一緒にファルコムユーザーサポート「support_h19@falcom.co.jp」に e メールで送ってください。

エラーメッセージの種類としては以下の様なものがあります。
・CD/DVD-ROM ドライブが見つかりません。
・ドライブにディスクがありません。
・ディスクが違います。
・ディスクエミュレータソフトとの衝突が発生しました。
・ディスク認証がタイムアウトで失敗しました。
・必要なセキュリティーモジュールが実行できません。このプログラムは実行できません (CODE)。
・このディスクはバックアップディスクです。

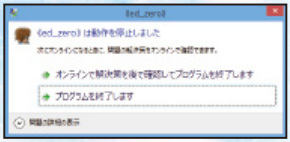
トラブルシューティング

●ゲーム起動時に“ コンピューターに d3dx9_42.dll がないため、プログラムが開始できません。”
または“ 必要な DLL ファイル *.DLL が見つかりませんでした” というエラーメッセージが表示される**



DirectX9.0c のモジュールが未インストールです。DirectX を更新してください。詳しくは P.54「DirectX の更新」をご覧ください。

●フルスクリーンモードでゲーム起動に失敗してしまう（Windows 8）



起動時に「《ed_zero》は動作を停止しました」ダイアログが表示された場合は、[プログラムを終了します] を選びます。以下の方法で [互換性のトラブルシューティング] を実行してください。

1. デスクトップ画面の [英雄伝説 零の軌跡] ショートカットアイコンを右クリックして [互換性のトラブルシューティング] を選びます。
2. [推奨設定を使用する] を選び、[プログラムのテスト] を実行します。タスクバーに点滅する「アクセス許可」アイコンをクリックすると [ユーザーアカウント制御] ダイアログが表示されますので [はい] を選びます。
3. ゲーム画面が表示されましたら左クリックし、タイトルメニューの [EXIT]、[はい] を選んでゲームを終了します。
4. テスト終了後 [次へ] を選び、[はい、このプログラムのこの設定を保存します] を選びます。[閉じる] でトラブルシューティング完了となります。

※ ゲームの起動時に [ユーザーアカウント制御] ダイアログが表示される様になりますが、[はい] を選び開始してください。

●ゲームが起動しない

起動時に「《ed_zero》は動作を停止しました」ダイアログが表示された場合は、[プログラムを終了します] を選びます。DirectX9.0c を入れてください。詳しくは P.54「DirectX の更新」をご覧ください。

●ゲームが強制終了してしまう

他に起動しているアプリケーションや常駐ソフトがある可能性があります。全て終了させてください。

ディスプレイやサウンドが「動作環境 (P.18)」を満たしていますか？　再度ご確認ください。
ドライバのバージョンが古い、または DirectX のバージョンにドライバが対応していないなどの可能性があります。グラフィックデバイスやサウンドデバイスの製造元から最新のドライバを別途入手し、アップデートしてください。

トラブルシューティング

■ゲームが続けられない

●ゲーム中に、パソコンごとフリーズしてしまう

ドライバのバージョンが古くて、機能に対応していないなどの可能性があります。グラフィックデバイスの製造元から最新のドライバを別途入手し、アップデートしてください。

■画面の表示がおかしい

●ドライバが正しくない

グラフィックドライバが正しく選択されていない可能性があります。
以下の方法でお使いのグラフィックデバイスにあったドライバを選択し直してください。

ディスプレイアダプタの確認と変更方法

【Windows８／７の場合】

1. Windows８の場合は［Windows］＋［C］キーを押してチャームバーを開き、［検索］チャームの［設定］で「解像度」と入力すると［画面の解像度の調整］が見つかりますので、それを選びます。
 Windows7の場合は［スタート］メニューの［コントロールパネル］を開き、その中の〈画面の解像度の調整〉をクリックします（［コントロールパネル］の表示方法：カテゴリの時）。

※［コントロールパネル］がアイコン表示の場合は、［ディスプレイ］をクリックし、〈解像度の調整〉をクリックします。

2. ［ディスプレイの表示変更］が開きます。〈詳細設定〉をクリックします。
3. ［アダプタ］の種類や情報が表示されます。正しく選択されていない場合は、以下の手順で変更します。
4. ［プロパティ］をクリックします。
5. ［ドライバ］タブをクリックし、［ドライバの更新］をクリックします。
6. ［コンピュータを参照してドライバソフトウェアを検索します］をクリックします。
7. ［コンピュータ上のデバイスドライバの一覧から選択します］をクリックします。
8. 一覧からお使いのグラフィックデバイスを選択します。適合するものがない場合は、パソコンおよびデバイスなどの製造元にお問い合わせください。

トラブルシューティング

【Windows Vista の場合】

1. [スタートメ] ニューの [コントロールパネル] を開き、その中の〈画面の解像度の調整〉をクリックします。

※ [コントロールパネル] がクラシック表示の場合は、[個人設定] をダブルクリックし、〈画面の設定〉をクリックします。

2. [画面の設定] が開きます。[詳細設定] をクリックします。
3. [アダプタ] の種類や情報が表示されます。正しく選択されていない場合は、以下の手順で変更します。
4. [プロパティ] をクリックし、[ユーザーアカウント制御] ダイアログが表示された場合は、[続行] をクリックします。
5. [ドライバ] タブをクリックし、[ドライバの更新] をクリックします。
6. [コンピュータを参照してドライバソフトウェアを検索します] をクリックします。
7. [コンピュータ上のデバイスドライバの一覧から選択します] をクリックします。
8. 一覧からお使いのグラフィックデバイスを選択します。適合するものがない場合は、パソコンおよびデバイスなどの製造元にお問い合わせください。

【Windows XP の場合】

1. [スタート] メニューの [コントロールパネル] を開き、その中の [画面] を開きます。
2. [設定] タブ内の、[詳細設定] をクリックします。
3. [アダプタ] タブをクリックすると、グラフィックデバイスとドライバの情報が表示されます。正しく選択されていない場合は、以下の手順で変更します。
4. [プロパティ] をクリックし、[ドライバ] タブをクリックします。
5. [ドライバの更新] をクリックし、[ハードウェアの更新ウィザード] を立ち上げます。
6. [一覧または特定の場所からインストールする] を選び、[次へ] をクリックします。
7. [検索しないで、インストールするドライバを選択する] を選び、[次へ] をクリックします。
8. 一覧からお使いのグラフィックデバイスを選択します。適合するものがない場合は、パソコンおよびデバイスなどの製造元にお問い合わせください。

●ドライバが古い、または DirectX のバージョンに対応していない

グラフィックドライバのバージョンが古いか、DirectX のバージョンにグラフィックドライバが対応していないと、画面の表示がおかしくなる場合があります。グラフィックデバイス／チップの販売元（または開発元）から最新のドライバを別途入手し、アップデートしてください。

トラブルシューティング

■効果音がならない、BGM が正常に再生されない

●音量がおかしい（大きいまたは小さい）

音量が適切な設定になっていません。ゲーム中からは P.29「Option」の［BGM 音量］および［効果音音量］を調整してください。また Windows からは以下の方法で調整してください。

ボリュームコントロールを確認する

1. タスクバーのスピーカーアイコンをダブルクリックします。
2. 全体の音量は［音量コントロール］あるいは［再生ボリューム］など、効果音と BGM は［WAVE］の音量を調節します。

※ タスクバーにスピーカーアイコンを表示するには、以下を参照して設定してください。

【Windows８／７の場合】

1. Windows８の場合は［Windows］＋［C］キーを押してチャームバーを開き、［検索］チャームの［設定］で「タスクバー」と入力すると［タスクバーのアイコンのカスタマイズ］が見つかりますので、それを選びます。
 Windows7 の場合は［コントロールパネル］を開き、［デスクトップのカスタマイズ］→［タスクバーアイコンのカスタマイズ］を順にクリックします（［コントロールパネル］の表示方法：カテゴリの時）。

※［コントロールパネル］がアイコン表示の場合は、［タスクバーとスタートメニュー］を開き、「通知領域」の［カスタマイズ］ボタンをクリックします。

2. 音量を［アイコンと通知を表示］に変更します。

【Windows Vista の場合】

1. ［コントロールパネル］を開き、［デスクトップのカスタマイズ］→［タスクバーアイコンのカスタマイズ］を順にクリックします。

※［コントロールパネル］がクラシック表示の場合は、［タスクバーとスタートメニュー］を開き、［通知領域］タブを選択します。

2. システムアイコンの［ボリューム］をチェックします。

【Windows XP の場合】

［コントロールパネル］を開き、［サウンドとオーディオデバイス］の［音量］タブにある［タスクバーに音量アイコンを配置する］をチェックします。

トラブルシューティング

● BGM が演奏されない、効果音が鳴らない

サウンドドライバが対応していないと、再生できない場合があります。
サウンドデバイス製造元の最新ドライバを別途入手し、アップデートしてください。

トラブルシューティング

■マニュアルに従っても正常に動作しない

本マニュアルの記載にしたがって操作しても正常に動作しない場合、まず以下をお確かめください。

1. 本マニュアルの「動作環境 (P.10)」を満たしているか、また、電源、接続、設定が正しく行われているか再度ご確認ください。

2. お使いのパソコンおよびグラフィックやサウンドデバイスなどが、Windows 日本語版および、インストールされている DirectX のバージョンに対応しているか、製造元にご確認ください。

3. 本製品に付属の DirectX9.0c をインストールする際に、グラフィックドライバやサウンドドライバの設定が正しく行われない場合があります。各ドライバが正しく選択、設定されていることを再度ご確認ください。

※ ドライバの選択や設定、DirectX9.0c 以降に対応した最新のドライバの入手やセットアップの方法は、パソコンおよびグラフィックデバイスやサウンドデバイスの製造元にお問い合わせください。

4.「英雄伝説 零の軌跡」をいったんアンインストール (P.14) し、インストールし直してプレイしてください。

※ 再インストールする前に、インストールするハードディスクに、エラーチェック (スキャンディスク) および、最適化 (デフラグ) を実行すると改善される場合があります。

スキャンディスクを実行する

[ファイルシステムエラーを自動的に修復する]、[不良セクタをスキャンし、回復する] にチェックをし、[開始] ボタンをクリックします。

スキャンディスク、デフラグの詳しい使用方法については、Windows のヘルプなどをご覧ください。

5.「英雄伝説 零の軌跡」では CPU パワーを多量に消費します。無理にクロックアップされているマシンでは熱暴走する恐れがあります。過剰なクロックアップは控え、元に戻してください。

6. お使いの Windows の設定を初期状態に戻し、CPU アクセラレータ、その他増設しているデバイスなどを外し、パソコンをできるだけ購入時の状態に近づけた上で、「英雄伝説 零の軌跡」をインストールし直してプレイしてみてください。

ゲームの内容や攻略などの質問は、お電話では受け付けておりません。
ファルコムホームページの各コーナーをご利用ください。

■ファルコムホームページ
http://www.falcom.co.jp/

■「英雄伝説 零の軌跡」専用ページ
http://www.falcom.co.jp/zero_psp/

■ Falcom Game Q&A　サポート情報／攻略 Q&A
http://www.falcom.co.jp/qanda/





制作・著作　日本ファルコム株式会社　2013 年　6 月 14 日 初版
2013 年　6 月 26 日 第 2 版

〒 190-0012　東京都立川市曙町 2-8-18 東京建物ファーレ立川ビル 3F
TEL　: 042-527-6501　ユーザーサポート
月曜～金曜日（祭日除く）午前 9:00 ～午後 5:30
FAX　: 042-548-8515
E-mail : support_h19@falcom.co.jp
※ 番号はよく確かめて、お掛け間違いのないようにしてください。

●本製品の著作権者である当社の許諾が無い本製品の一部もしくは全部の複製、賃貸（類する行為も含む）、電波やデータ送受信等による配信、配布行為（上映も含む）、複製防止処理を解除しての複製は法律により禁じられており、刑事罰の対象となります。

●当社は中古販売を許諾しておりません。

●本製品は 2013 年 6 月に発売されました。発売以降に発表された新機種、必須アプリケーションおよび OS に仕様変更などがあった場合は動作保証ができない場合がございます。

●記載されている商品および社名は各社の商標または登録商標です。

NO COPY
このマークは不法コピー禁止マークです
社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会

Falcom®
NIHON FALCOM CORPORATION

ゲームデザイナー／プログラマー／グラフィックデザイナー
サウンドクリエイター／編集（DTP・Web・広告等、企画デザイン）／その他

「何かを創りたい」という
あなたの純粋な“想い”を
ファルコムは求めています。

自分ではまだ気付かない才能や能力があることを、
ファルコムでならきっと発見できます！
ゼロから価値を創造する喜びを共に分かち合いましょう。

代表取締役社長
近藤 季洋

1975年生。同志社大学経済学部卒。
1998年 日本ファルコム入社。
2005年 Project Manager担当部長、
2006年 取締役を経て 2007年 7月社長就任。
現在もプロデューサー、ディレクターとして、
自らゲーム制作の陣頭指揮を執っている。



ファルコム 採用　検索


THE LEGEND OF HEROES
ZERO NO KISEKI